
Författare Annika Saloranta

Titel *Rakastaja*, samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner i arbetet med en pjäs

Institution Institutionen för filmkonst och scenografi

Examensprogram Utbildningsprogrammet för dräktdesign

År **2014**

Sidantal **69**

Sammandrag

I den skriftliga delen av mitt magisterarbete beskriver jag hur samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner gick till under arbetet med föreställningen *Rakastaja*, premiär 28.11.2014 på Teaterhögskolan, Helsingfors. Syftet med den här uppsatsen är att analysera samarbetet, vad som påverkar samarbetet och hur det är möjligt att förbättra det. Som metoder använder jag deltagande observationer, intervjuer och kostymval.

I uppsatsen reflekterar jag över vilken betydelse det hade att det endast fanns två skådespelare i projektet och över det faktum att skådespelarna deltog i förhandsplaneringen. Jag analyserar hur vårt samarbete gick till i den gemensamma förhandsplaneringen, våra diskussioner och hur karaktärerna blev till under processen.

I uppsatsen kommer jag fram till två aspekter som kan vara till hjälp för samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner: tidigt samarbete och en tydlig kommunikation. Jag förklarar vad det innebär i det här projektet och funderar över hur det kunde tillämpas i andra projekt.

Nyckelord **kostymdesign, skådespelare, samarbete, karaktär, förhandsplanering**

Author Annika Saloranta

Title of thesis *Rakastaja*, samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner i arbetet med en pjäs

Department Department of Film, Television and Scenography

Degree programme Costume Design

Year **2014**

Number of pages **69**

Abstract

In my master thesis I write about the collaboration between the actor and the costume designer in the making of *Rakastaja*, premiered 28.11.2014 in the Theater Academy of Helsinki. The aim of the work is to analyze the collaboration, what influences the collaboration and how it is possible to improve it. The methods used are participatory observation, interviews and costume choices.

In the essay I ponder the meaning of the fact that there only were two actors in the project and that they could participate in the preproduction stage. I analyze our collaboration in the preproduction stage, our discussions and how the characters were born during the process.

In the essay I come to a conclusion about what could be helpful for the collaboration between the actor and the costumedesigner: early collaboraton and clear communication. I explain what it meant in this project and I ponder how it could be applied in other projects.

Keywords **costume design, actor, collaboration, character, pre production**

RAKASTAJA

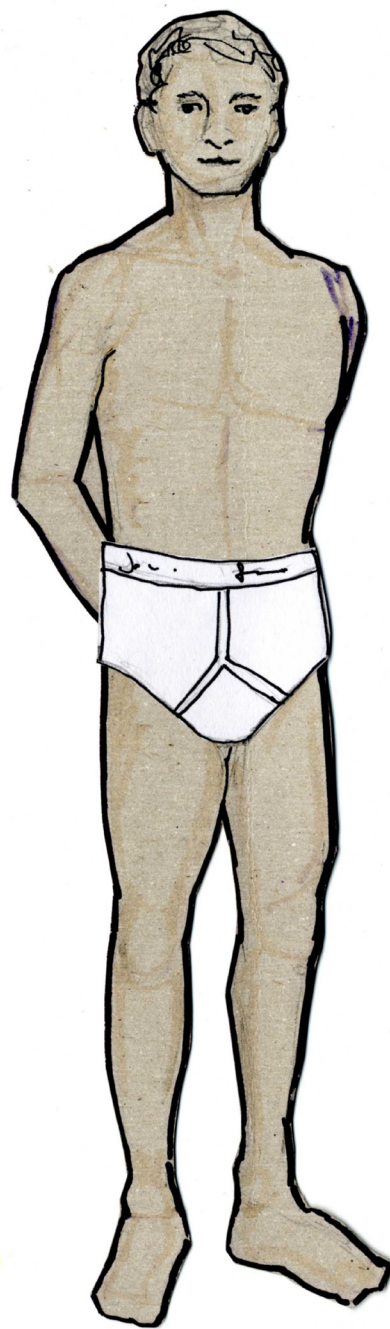
SAMARBETET MELLAN SKÅDESPELARE OCH
KOSTYMDESIGNER I ARBETET MED EN PJÄS

Annika Saloranta

Lärdomsprov för magisterexamen

Utbildningsprogrammet för dräktdesign
Institutionen för filmkonst och scenografi
Högskolan för konst, design och arkitektur
Aalto Universitetet

2014



TACK

Jag vill tacka alla som hjälpt till med den här texten. Tack till vår fantastiska arbetsgrupp, utan vårt samarbete skulle den här texten inte finnas till. Tack till mina handledare, Irmeli Toivanen som handledde mig under den praktiska delen av arbetet och Philip Warkander som handlett arbetet med texten.

Jag vill också tacka familj och vänner som stöttat och orkat och studiekamrater för intressanta diskussioner om ämnet.



”When we speak of costume, we are often actually talking about actors; and when we speak of actors, we are often actually talking about costume.”

”När vi talar om kostym talar vi i själva verket ofta om skådespelare; när vi talar om skådespelare talar vi i själva verket ofta om kostymen.”

Aoife Monks, 2010

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

TERMER INOM KOSTYMDSIGN 2

INLEDNING 3

1. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR 5

2. LITTERATURÖVERSIKT 7

2.1. TRADITIONER INOM TEATER OCH
KOSTYMDSIGN I FINLAND 7

2.2 RÖSTER INIFRÅN PROCESSEN 11

2.2.1. KARAKTÄR: SKÅDESPELARE + KOSTYM? 11

2.2.2. KOSTYMDSIGNERNES VINKEL 13

2.2.3. KOMMENTARER AV EN REGISSÖR 14

3. BAKGRUND 17

3.1. VEM, VAD, NÄR 17

3.2. *THE LOVER* AV HAROLD PINTER 19

4. METODER 23

4.1 DELTAGANDE OBSERVATIONER 23

4.2 INTERVJUER 24

4.3 KOSTYMVAL 24

5. PROCESSEN 27

5.1. DET PRAKTISKA ARBETET 27

5.1.2. REPETITIONERNA SÄTTER IGÅNG 30

5.1.3. MAX VÄXER FRAM MITT I PROCESSEN 34

5.2 CASE STUDY: DEN ABSURDA KLÄNNINGEN 39

5.2.1. KLÄNNINGEN ANLÄNDER 41

6. INTERVJUER MED SKÅDESPELARNA 45

7. SLUTDISKUSSION 55

REFERENSER 63

TERMER INOM KOSTYMDESIGN

Det råder viss förvirring inom kostymdesignen angående termer. I Finland är uppdelningen entydig på finska mellan *puvustaja* och *pukusuunnittelija*. *Pukusuunnittelija* är den korrekta termen ifall arbetet innebär en helhetsplanering av verkets alla kostymer ner till materialval och teckning av enskilda kostymer och det är den enda term som ska användas då personen i fråga gått en högskoleutbildning i kostymdesign. *Puvustaja* anser en annan arbetsuppgift, då går arbetet ut på att samla ihop kostymer, till exempel i en större produktion kan en *puvustaja* arbeta under en *pukusuunnittelija*, då har den senare huvudansvaret och har gjort designen medan den förra är den verkställande delen. I Sverige heter utbildningen för kostymdesign *kostymteknare*, vilket numera används endast i formella sammanhang, till vardags talas det om *kostymör* eller *kostymdesigner*, dock utan att göra skillnad mellan *puvustaja* och *pukusuunnittelija* som i Finland, utan som jämbördiga termer. Kostymteknare kan anses vara en föråldrad term eftersom dagens kostymdesigner gör så mycket mer än tecknar och inte nödvändigtvis ritar en enda kostym.

Jag har valt att använda termen *kostymdesigner* i den här uppsatsen. Jag har valt att inte använda termen *kostymör* för att inte blanda med med finskans *puvustaja*, fast dessa termer inte är synonymer och *kostymör* också skulle vara korrekt att använda.

INLEDNING

Våren 2013 bestämde jag mig för att mitt magisterarbete skulle handla om samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner. Orsaken till att jag valde just detta ämne är att jag tycker att det är en av de mest intressanta aspekterna av att arbeta som kostymdesigner, och som inte berörs nämnvärt vare sig inom vår utbildning eller inom forskningsfältet för samtida teaterstudier i stort.

Ur åskådarens perspektiv är kostymen svår att skilja från skådespelarens person. På samma sätt är det till en viss grad svårt att skilja de båda åt i fråga om konstnärligt arbete. Vem skapar karaktären vi ser på scenen och vad består den här karaktären av? Vi ser skådespelaren som iklädd en kostym framför en text eller handling som övats in. Kostymen har designats av kostymdesignern, som har samarbetat mer eller mindre nära med regissören, eventuellt med scenografen, eventuellt med hela arbetsgruppen. Skådespelaren använder den kostym hen har på sig som hjälpmedel för att gestalta den person eller karaktär som vi ser. Klipper vi ut en enda karaktär ur sitt sammanhang i en pjäs har vi två element som påverkar vad vi ser: skådespelaren som agerar och finns inuti kostymen och kostymdesignern som har skapat kostymen. Uppdelningen är inte alltid så lätt att definiera i slutresultatet. Jag upplever att det inte heller alltid är så lätt att dela upp vem som skapar vad i skaparprocessen, och att det inte egentligen heller är nödvändigt. Att skapa en karaktär kräver både kostymdesigner och skådespelare. Att då kunna samarbeta och bolla med idéer är grunden för en lyckad kreativ process, men för detta ges inte alltid tillfälle eller utrymme i projektets planering. Det kan bero på att tiden inte räcker till, att kostymerna behöver tillverkas långt innan repetitionerna börjar eller att regissören arbetar på ett sätt som inte inkluderar en sådan process.

Skådespelaren och kostymdesignern närmar sig karaktären på olika sätt, och eftersom slutresultatet ska smälta samman till en enhetlig person på scenen kan samarbetet stöta på situationer där olika åsikter inte går ihop. I bästa fall är det ändå detta jag upplever som rikedom med att vara kostymdesigner; att två idéer tillsammans blir större än sina enskilda delar.

I den här texten kommer jag att behandla samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner i skapandet av en karaktär. Jag kommer att göra det genom att iaktta processen till *Rakastaja*, Harold Pinters *The Lover*, som sattes upp i finsk översättning hösten 2013 på Teaterhögskolan i Helsingfors. Jag har intervjuat skådespelarna både under processen och efteråt för att höra deras sida av samarbetet. Jag hoppas i det här arbetet kunna komma fram till något som kunde vara till hjälp för framtida samarbeten.



FOTO KIMMO METSÄRANTA

1. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

Syftet med studien är att undersöka hur samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner kan göras så fruktbart som möjligt.

Frågeställningar som jag behandlar i texten: Finns det skillnader mellan kostymdesignerns och skådespelarens sätt att kommunicera och behöver de i så fall uppmärksammas mera? Vad behövs för ett bra samarbete? Kan jag ta lärdomar från det här projektet och använda samma verktyg i andra projekt?



FOTO KASTEHELMİ KORPIJAAKKO

2. LITTERATURÖVERSIKT

I det här kapitlet presenterar jag tankar ur litteraturen relaterade till ämnet kostym och skådespelare. Under arbetet med den här uppsatsen har det varit en utmaning att hitta relevant litteratur. Den främsta boken inom ämnet, Aoife Monks *The Actor in Costume* (2010) närmar sig ämnet ur åskådarens synvinkel. Kostymdesignern kommer inte till tals, vilket gör att samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner faller bort, och att analysen endast handlar om det visuella slutresultatet. Kostym i sig har varit ämne för många böcker men då är det ofta frågan om en historisk översikt eller bilderböcker som ska beundras.

Jag börjar med att beskriva hur traditionen sett ut i Finland och hur det påverkar arbetet som kostymdesigner idag. Därefter låter jag kostymdesigners och andra teaterarbetare komma till tals om samarbetet i en produktion.

2.1. TRADITIONER INOM TEATER OCH KOSTYMDESIGN I FINLAND

Den främsta forskaren inom kostymdesign i Finland, Joanna Weckman, har beskrivit den tidiga kostymdesignen i Finland i sin artikel *Pukusuunnittelun pioneereja* (2005). Där beskriver hon fyra personer som arbetade som kostymdesigners, om än inte under den benämningen, under åren 1930-1960. 1960-talet anses allmänt som den tid då det började finnas en yrkesgrupp som gjorde kostymdesign men de fanns alltså i viss mån redan innan det. Före 1960-talet hade det varit självklart att skådespelarna själva stått för de mesta av kostymerna, i alla fall de samtida kostymerna. Teatern stod för de historiska kostymerna och fantasikostymer, som syddes upp i teaterns syateljé. Vi kan se hur det såg ut i Sverige; i *Teaterns kläder* (2008, s. 51-52) beskriver Anna Bergman kontraktet man som novis på Kungliga Dramatiska Teatern i Stockholm skulle skriva under. Enligt reglementet från 1907:

”Följande persedlar och rekvisita skola skådespelarna själfva anskaffa och bekosta, nämligen manliga skådespelare: brukliga civila kläder af alla slag jämte hufvudbonader, handskar samt skor af läder, såväl gröfre som finare, hvita och svarta strumpor af alla slag, halsdukar, halskragar, krås och manschetter, näsdukar samt linne af alla slag äfvensom undertrikåer, sko- och knäspännen, nipper och

berlocker, peruker med undantag av allongé och habillé samt andra, där rollen direkt fodrar särskild form eller färg, smink, polisonger, mustascher, skägg af crêpe samt vad till grimering i öfrigt erfodras, nålar, band samt handdukar.”

För kvinnorna löd kontraktet på motsvarande sätt:

”... brukliga fruntimmerskläder af alla slag och färger jämt alla därtill hörande accessoarer, plymer, halsband och andra nipper, blommor, nålar, band, handskar och vantar, strumpor, kängor och skor af alla slag och färger utom dels för manliga roller behöfliga stöflar och dels sammetsskor i särskild färg för öfverensstämmelse med kostymen, peruker med undantag af allongé och habillé samt andra, där rollen direkt fodrar särskild form eller färg, smink och allt hvad till grimering i öfrigt erfodras samt handdukar.”

Så var även brukligt i Finland. År 1961 ströks de sista klausulerna angående klädanskaffning ur skådespelarnas kontrakt (Weckman, 2005). Efter det förflyttades allt ekonomiskt ansvar över till teatern och det öppnade för ett ökat behov av en yrkesgrupp som gjorde den konstnärliga planeringen av ett scen- eller filmstycke.

Under den tidiga kostymdesignens tid kan vi tänka oss att kostymdesignerns arbetsbild såg annorlunda ut än idag, och då tänker jag mest på samarbetet med de andra i arbetsgruppen. Eftersom skådespelarna hade varit vana att bestämma själv över sina kläder och därför valt sådant som varit fördelaktigt för dem själva, kan de ha haft starka åsikter om hurudan kostym som krävs för en viss roll. I Weckmans artikel (2005) berättar Ritva Karpio om hur hon inte höll på att känna igen sin egen kostymdesign för *Eugen Onegin* (1959) när hon såg den tredje eller fjärde föreställningen, eftersom skådespelarna fått för sig att byta kostymer sinsemellan. Å andra sidan fanns redan då en medvetenhet om behovet av samarbete med skådespelaren, kanske just eftersom arbetsbilden inte var självklar. Karpio berättar också att hon lärde sig att lyssna på skådespelaren, och att hon gärna samarbetade

med skådespelaren: ”Hänhän käyttää sitä pukua lavalla”¹. Hon fortsätter med att berätta att skådespelarens syn ändå ofta kunde vara snäv och egocentrisk, och eftersom hon som kostymdesigner måste tänka på helheten så måste hon ibland vara bestämd. Ifall det hände att skådespelaren vägrade bära kostymen fick regissören ingripa.

Regina Backberg, verksam 1931-1946 använde benämningen dräktkonstnär och gjorde både dräkter till privatpersoner, kostymer till huvudrollsinnehavare och senare hela kostymeringar. Under en föreläsning 17.1.1947 om scenisk planering säger hon följande:

”Pukujen sommittelijalle on hyvin tärkeää, että hän kerta kaikkiaan hallitsee alansa. Epävarma ei saa olla hetkeäkään, eikä saa sanoa liian aikaisin yhtäkään sanaa. Täytyy pitää suu kiinni ja vain kuunnella. Ja sitten kun on itse aivan varma, kokonaisuus on selvillä ja sitten värit, muoto ja eri detaljit, niin sitten voi avata suunsa ja näyttää ja piirtää.”² (Weckman, 2005 s.220)

Både Backberg och senare Ritva Karpio måste ha stött på mycket ovana att samarbeta med en kostymdesigner, eftersom det inte var en självklarhet att det fanns en sådan när de var verksamma. Ansvar för kostymen delades antagligen, beroende på produktion, mellan skådespelare, föreståndaren för syateljén, regissör och scenograf. Den här ovanan att samarbeta med en kostymdesigner är något som ekar ännu idag. Jag har under min utbildning varnats för skådespelare som inte accepterar kostymen utan har starka åsikter om vad för färg som klär dem, vad

1 *Hen är ju den som använder kostymen.* Egen översättning.

2 *För dräkternas komponerare är det mycket viktigt att hon verkligen kan sitt gebit. Man kan inte vara osäker ens en sekund och man får inte säga ett ord för tidigt. Man måste vara tyst och bara lyssna. Och sedan när man själv är riktigt säker, helheten är klar och färgerna, formen och de olika detaljerna, då kan man öppna munnen och visa och rita.* Egen översättning, originalkälla Regina Backbergs föreläsning om scenisk planering 17.1.1947, texten nerskriven av en stenograf, Regina Backbergs arkiv.

rollen ifråga kan ha på sig, och som är rädda för att se fula ut på scen. Det är något som jag själv inte egentligen har stött på i de produktioner som jag har gjort och jag har uppfattat att det helt enkelt är en generationsfråga. Mina medarbetare i de produktioner jag har gjort, inklusive skådespelarna, har alla antingen ännu varit studerande eller nyligen blivit utexaminerade. Särskilt i Finland, där utbildningen i kostymdesign fyllde 10 år 2013, antar jag att utbildningen till skådespelare inte nämnvärt har innehållit samarbete skådespelare och kostymdesigner emellan innan år 2003. Numera är samarbetet dock väl integrerat i båda utbildningarna och det här kommer säkert att medföra en förändring som först så småningom kommer att märkas på fältet.

Suvi Matinaro, vars magisterarbete blev klar strax före den här uppsatsen våren 2014, behandlar samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner ur ett perspektiv som inte gjorts tidigare. Hon har intervjuat åtta skådespelare och sju kostymdesigners och har på så sätt sållat fram teman som båda parter funderar över och vad de anser vara ett fungerande samarbete. Matinaro tar på flera ställen upp att det är ett känsligt samarbete, relationen mellan kostymdesigner och skådespelare är intim på ett annat sätt än med resten av arbetsgruppen, och det ställer diplomatiska krav på båda parter. Tankar om de besvärliga skådespelarna som ställer krav utgående från sina egna preferenser och kostymdesigners som kommer för att förverkliga konstnärliga visioner dyker upp i texten men åtföljs av kommentarer om att det blivit bättre (Matinaro, 2014). Myten om att kostymdesignern kommer med en färdig kostymskiss och kör över skådespelarens behov av att leta sig fram under övningarna verkar till viss del vara just en myt, skådespelarna nämner fenomenet flera gånger men säger slutligen att samarbetena alltid varit mycket givande för deras del och att detta inte har hänt dem.

Eftersom många av de kostymdesigners som började sin karriär på 60- och 70-talet fortfarande är yrkesverksamma eller nyligen har gått i pension (Weckman, 2011) är det naturligt att de för vidare den kunskap de har samlat på sig under sin karriär. Om man lägger till det faktum att skådespelarna i Finland inte har haft en kontinuerlig och naturlig kontakt med kostymdesigners eller kostymdesignstuderande under sin studietid är det ganska klart att attityder som funnits tidigare lever

kvar, om än som tankespöken. Att det nu börjar läggas mera vikt vid samarbetet -dels genom magisterarbeten som Matinaros och mitt eget, dels genom att kostymdesign numera har en etablerad utbildning som samarbetar med Teaterhögskolan -kommer säkert att leda till utveckling av de här två yrkesgruppernas samarbete. Det bådär gott för framtida samarbeten, förslagsvis skulle det kunna läggas ännu mera vikt på samarbete allmänt inom arbetsgruppen med till exempel en kurs särskilt vigd för det. Samarbete kan säkert vara svårt att lära ut men ifall de olika arbetsgrupperna kan förstå varandras sätt att arbeta och håller diskussionen öppen tror jag att samarbetet underlättas.

Sedan 1900-talets andra hälft har teaterfältet genomgått stora förändringar. För kostymdesignerns arbete är den största skillnaden kanske att gruppdynamiken är en annan. Uppfattningen om regissören som gud och skådespelarna som de stora stjärnorna på scen har fått ge vika för ett mer demokratiskt synsätt (Ruuskanen, 2010). Fastän regissörens åsikt är den som fortfarande väger tyngst, kan de andra i arbetsgruppen nuförtiden mycket väl uttrycka en motsatt åsikt, och i de flesta arbetsgrupper kommer alla gruppmedlemmar till tals. Oftast görs förhandsplaneringen tillsammans och konceptet och pjäsens hela värld utarbetas tillsammans. Det gäller dock oftast bara designerna och regissören, medan skådespelarna kommer med i arbetsgruppen först när repetitionerna inleds. I det här projektet var skådespelarna med redan under förhandsplaneringen, något som skulle komma att påverka processen positivt.

2.2 RÖSTER INIFRÅN PROCESSEN

I det här kapitlet kommer jag att ta fram de röster jag hittat som mest tydligt kommenterar förhållandet mellan skådespelare och kostymdesigner, och samarbetet dem emellan. Jag börjar med att fundera kring karaktär, skådespelare och kostym och hur eller om de kan skiljas åt.

2.2.1. KARAKTÄR: SKÅDESPELARE + KOSTYM?

Boken *The Actor in Costume* av Aoife Monks (2010) borde ju baserat på namnet

vara just den boken jag behöver, men har tyvärr skrivits klart ur åskådarens perspektiv och koncentrerar sig på kostym när den redan är färdig. Det oaktat har Monks användbara iakttagelser ur det perspektivet. Hon menar att orsaken till att så lite skrivits om kostym inom teaterforskningen är att den för åskådaren är omöjlig att skilja från skådespelarens uppenbarelse (2010). Hon skriver ändå:

”However, it is possible to suggest that when these scholars consider the actor’s body, as many do, they are in fact implicitly discussing costume.”³ (2010, s. 9).

Hon fortsätter att analysera skillnaden mellan skådespelare och kostym och konstaterar att det intressanta ligger i det obestämbara och porösa mellanrummet mellan skådespelare och kostym, mellan det riktiga livet och föreställningen. Kostymen är skådespelarens arbetskläder, det som hen använder för att skapa sin rollkaraktär. Monks lämnar ändå osagt det som kunde sägas om att denna kostym är en oskiljaktig del av föreställningen, att mycket tanke lagts ner på den innan det är dags för skådespelaren att dra på sig kostymen och kliva ut på scenen.

Monks skriver också om hur publiken och kritiker ofta är vana att försöka se igenom kostymen, att det visuella endast är en metafor för den mening som ligger under ytan (2010). På så sätt blir kostymen osynlig och istället en symbol för ett större syfte.

Jag finner de här tankarna om att karaktären inte går att skilja åt i skådespelare och kostym väldigt intressanta, eftersom de återspeglar mina egna tankar. Eftersom åskådaren inte kan skilja åt skådespelarens kropp från kostymens, är skaparprocessen också svår att skilja åt. Ifall samarbetet är minimalt mellan skådespelare och kostymdesigner är ändå slutresultatet en rollkaraktär som är skapad av både kostymen och skådespelarens ageranden. Då tar skådespelaren vid när kostymen anländer och bearbetar den efter vad hen anser bäst. Jag tycker det är dels att lämna

3 ”Det är ändå möjligt att tänka sig att när dessa forskare beaktar skådespelarens kropp, som många gör, diskuterar de i själva verket ofrånkomligen kostym.” Egen översättning.

skådespelaren ensam med arbetet att göra karaktären hel och mångbottnad, dels att som kostymdesigner att släppa ifrån sig kostymen vind för våg. För att kunna slutföra kostymdesignen och skapa den karaktär som är kostymdesignerns uppgift att skapa, måste jag ta med den andra som skapar samma karaktär, skådespelaren, i min process.

2.2.2. KOSTYMDESIGNERNS VINKEL

Under en föreläsning av Erika Turunen på Aalto universitetet 20.11.2013 berättade hon om hur det, kanske speciellt inom opera, ibland uppstår utmaningar i kostymeringen när sångarna är valda på basis av sångprestationer och inte med tanke på karaktär. Hon berättade ett exempel där scenen skulle utspela sig i en nattklubb och Turunen skulle övertyga de mellan 30 och 60 år gamla sångerskorna som skulle vara nattklubbsgäster att ha på sig ”utmanande” kläder. Jag skriver utmanande inom citationstecken eftersom jag är övertygad om att Turunen noggrant valt sådana kläder som skulle passa var och en så bra som möjligt och fortfarande också ge rätt känsla av nattklubbsbesökare. Turunen berättade hur hon kunde ge komplimanger så att någon som varit osäker på sin klädsel skulle känna sig säkrare i sin kostym. På så sätt kunde hon som kostymdesigner hjälpa skådespelaren, eller i det här fallet sångerskan, att våga ta ut svängarna i sin kostym och karaktär.

Det är klart att många människor är osäkra när det gäller den egna kroppsbilden, och det här accentueras för den som ska stå på scen. Det är ju meningen att bli uppvisad och ”bedömd” i åskådarnas ögon. Att då som kostymdesigner påpeka att kroppen i kostymen nog ser riktigt bra ut och passar karaktären ypperligt är ett effektivt sätt att ge en behövlig puff åt personen i fråga. Å andra sidan tycker jag själv bättre om när skådespelaren själv kan presentera sina nojor, eftersom vi då kan fundera ut tillsammans hur vi ska behandla dem i den här karaktären. Ska vi försöka dölja det som känns obekvämt, kan vi göra en kostym lite bekvämare med några ändringar, eller kanske karaktären kan jobba utifrån det obekväma? Här bör alltså skådespelaren kunna dra en klar gräns mellan sina privata känslor och uppfattningar och rollkaraktären. Ifall detta är svårt för skådespelaren kan kostymdesignern försöka hjälpa skådespelaren, men detta kräver ett gott öga för när och hur man kan kommentera.

Liisi Tandefelt, som gjort en lång karriär både som kostymdesigner och skådespelare, sade under sin föreläsning på Aalto universitetet i november 2013 att kostymskissen kan vara till hjälp för skådespelaren. Som exempel berättade hon om en skådespelerska som efter att ha sett Tandefelts skiss hade utbrustit ”Ja, sådan hållning ska hon ju precis ha!”. Tandefelt beskriver också hur hon en gång i rollen som skådespelare hade svårt att få sömmerskan att förstå hurudan kostym hon ville ha, hon hade själv en väldigt tydlig bild som hon inte fick förverkligad. Eftersom Tandefelt själv var kostymdesigner är det klart att hon haft en klar bild av sin kostym, och troligtvis haft en bra bild av vad som passat in i pjäsen. Däremot är det inte självklart att alla skådespelare har en lika bra förståelse för den helhetsvisuella bilden.

2.2.3. KOMMENTARER AV EN REGISSÖR

I Peter Brooks bok *The Empty Space* (1968) beskriver han processen med en pjäs och det faktum att den är under ständig förändring. Det medför olika problem för speciellt scenografen och kostymdesignern, vars kreativa arbete också behöver tillverkas. ”This is the essence of theatrical thinking: A true theater designer will think of his designs as being all the time in motion, in action, in relation to what the actor brings to a scene as it unfolds.”⁴. Han ondgör sig över att en del designers förhåller sig till arbetet som om det vore färdigt i det skede som kostymskisserna eller scenografiementen är färdiga.

Om kostymer säger Brooks (1968) att det är lätt att ointetgöra en skådespelares prestation med fel kostym. Han menar att ifall skådespelaren tillfrågas innan repetitionerna ens har börjat så har hen bara en teoretisk åsikt, hen har inte kunnat få en fysisk erfarenhet och är därför inte benägen att svara någonting. Då kan det också hända att skådespelaren entusiastiskt tagit emot en kostymskiss men senare kommer fram till att den i själva verket inte speglar det hen försöker få uttryckt.

4 ”Det här är kärnan i teatraliskt tänkande: en äkta teaterdesigner förhåller sig till sin skapelse som om den hela tiden var i rörelse, följer med händelserna, är i relation till vad skådespelaren hämtar med sig till den pågående scenen.” Egen översättning.

Fastän Brooks bok är skriven redan år 1968 känns hans tankar mycket fräscha och relevanta ännu idag. Jag är av samma åsikt som Brook i det han säger om att en designer i en teaterpjäs ska förhålla sig till sitt arbete som föränderligt. Jag antar att hans frustration bottnar i den traditionella arbetstidtabellen på en teater. För att få allting färdigt i tid är man tvungen att påbörja det praktiska arbetet långt innan repetitionerna sätter igång. Ifall arbetet görs mer processbaserat är det lättare att hålla scenografi- och kostymelement föränderliga, men också här kommer det praktiska emot. Ifall kostymeringen kräver att kostymerna tillverkas tar det sin tid och de måste fastslås tillräckligt tidigt. Att skådespelaren inte skulle kunna uttala sig om sin rollfigur innan repetitionerna sätter igång tycker jag är onödigt snävt tänkt. Visst har skådespelaren endast en teoretisk bild av karaktären, baserad på texten och eventuella samtal med regissören eller kostymdesignern, men för mig är också denna teoretiska bild väldigt intressant. Jag hör gärna vad skådespelaren har fått för associationer redan från enbart läsning, det är ju samma utgångspunkt som jag som kostymdesigner har. Sedan är jag väl medveten om att den bilden kan komma att svänga helt, både för mig och för skådespelaren. Att då ha inlett en diskussion tidigt gör att vi kan återkomma till en gemensam referensram och diskutera förändringarna. Det är också lättare att motivera förändringar för skådespelaren om jag är medveten om i vilken tankevärld hen rör sig i.



INA SAARINEN, SCENOGRAF



LINDA WALLGREN, REGISSÖR



JOONAS PERNILÄ, LJUDDesigner



ANNIINA VEIJALAINEN, LJUSDESIGNER



ANNIKA SALORANTA, KOSTYMDESIGNER



HELMI-LEENA NUMMELA, SKÅDESPELARE



JYRI OJANSIVU, SKÅDESPELARE

3. BAKGRUND

Mitt samarbete med arbetsgruppen som gjorde *Rakastaja* började våren 2013 med pjäsen *Dystopia* av Gunnar Eriksson. Efter samarbetet med *Dystopia* tillfrågades alla i den visuella arbetsgruppen av regissören Linda Wallgren ifall vi var intresserade att komma med i ett kommande projekt, som skulle bli hennes slutarbete. Samtliga tackade ja. Projektet var Harold Pinters pjäs *The Lover* (på svenska *Älskaren*) som sattes upp under namnet *Rakastaja* på finska och hade premiär 28.11.2013 på Teaterhögskolan i Helsingfors. I den här pjäsen fanns möjligheten att som kostymdesigner koncentrera sig på enbart två skådespelare och fyra karaktärer. På grund av att det endast var två skådespelare involverade var det dessutom lätt att samla hela gruppen och göra förhandsplaneringen tillsammans. Istället för att utesluta skådespelarna ur förhandsplaneringen och sedan presentera idéerna för dem i början av repetitionsperioden kunde nu hela gruppen vara med från början. Det skulle visa sig underlätta samarbetet avsevärt.

3.1. VEM, VAD, NÄR

Pjäsen *Rakastaja* av Harold Pinter sattes upp i Studio 4 på Teaterhögskolan i Helsingfors. Premiären var 28.11.2013. Översättningen från engelska till finska är gjord av Juha Siltanen.

De medverkande i pjäsen är som följer:

Linda Wallgren, regissör, MA slutarbete

Helmi-Leena Nummela, skådespelare Sarah, MA slutarbete

Jyri Ojansivu, skådespelare Richard/Max, MA slutarbete

Ina Saarinen, scenografi

Annika Saloranta, kostymdesign, MA slutarbete

Anniina Veijalainen, ljusdesign, MA slutarbete

Joonas Pernilä, ljuddesign

För rollen som mjölkbud hade vi varje gång en gästskådespelare.



FOTO HEIKKI HEINONEN

3.2. THE LOVER AV HAROLD PINTER

Harold Pinter föddes 10 oktober 1930 i London. Han dog 78 år gammal den 24 december 2008 i London. Han fick sin första pjäs publicerad år 1957 och var sedan yrkesverksam som pjäsförfattare, regissör och skådespelare. Sin sista roll gjorde han 2006. Pinter skrev ofta pjäser som handlade om förhållanden och relationer med absurda inslag och mörka undertoner. I Finland uppfattas ofta Pinters pjäser som textfokuserade intima pjäser, som mer tillägnas den insatta publiken än de stora massorna.

Harold Pinter skrev pjäsen *The Lover* år 1962. Den sattes upp första gången samma år och filmatiserades år 1963. Pjäsen översattes till finska 1991 av Juha Siltanen och har gett namn åt *Rakastajat-teatteri*, en fri teatergrupp i Björneborg. *Rakastajat-teatteri* inledde sin verksamhet 1991 med pjäsen *Rakastaja*.

The Lover börjar med en vanlig morgon hos paret Sarah och Richard. Paret gör sig i ordning, Richard för att gå till jobbet och Sarah för en dag som hemmafru. Den första repliken sätter stämningen för pjäsen, Richard frågar Sarah ”Is your lover coming today?”. Därefter följer en lättsam, normal dialog dem emellan, Richard går till jobbet och kommer hem på eftermiddagen. På kvällen tas ämnet upp på nytt. Det framgår att båda parter har varit medvetna om situationen, att Sarah har en älskare och Richard frekvent besöker en hora, men att detta inte har diskuterats tidigare. Sarah frågar om Richard är avundsjuk. Det är han inte men han blir märkbart irriterad när Sarah nästa morgon varnar honom för att komma hem för tidigt, han tycker att älskaren har börjat komma lite för ofta. Sarah klär upp sig för sin älskare, som den här dagen presenteras för publiken. Den första som ringer på dörren är ändå inte rätt man, utan ett påstridigt mjölkbud som försöker sälja grädde. Mjölkbudet är en karaktär med sex repliker och spelas av en tredje skådespelare, som inte har någon annan roll i pjäsen. Detta förstärker överraskningsmomentet i nästa scen, då älskaren äntligen ringer på dörren är det samma skådespelare som spelat Richard som nu spelar älskaren Max. En het scen utspelar sig där Max och den utklädda Sarah leker olika roller. Innan det är dags för Max att gå tar också han upp diskussionen om deras möten och vad som kan tänkas röra sig i huvudet

på Sarahs man Richard. Han avslutar med att de inte kan fortsätta träffas innan han stormar ut.

När Richard kommer hem är Sarah upprörd. Hon är inte den uppmärksamma hemmafrun hon brukar vara. Richard verkar också vara uppjagad över någonting och frågar Sarah ingående om hennes möte med älskaren. De börjar gräla och under grälet börjar de blanda rollerna Richard/Max och Sarah/horan. Publiken förstår till slut att det hela är en överenskommelse Richard och Sarah emellan där de kan spela någon annan än sig själva. Richard har till slut blivit avundsjuk på den kärlek hans karaktär Max får och som Richard själv blir utan och besluter sig för att avsluta förhållandet. Slutet blir ändå förvirrande öppet när Richard viskar sin sista replik till Sarah; "You lovely whore".

Pinter har skrivit väldigt noggranna anvisningar för arbetsgruppen. De sista sidorna i manuskriptet är tillägnade en planlösning för scenografin och en lista över rekvisita. För kostymen finns det noggranna beskrivningar i scenanvisningarna, vilka klädesplagg som används och hur de nyttjas. Några exempel på beskrivningar för kostymerna är: "iklädd en strikt dräkt"; "tar på sig en knallhatt"; "klär på sig en morgonrock"; "byter från lågklackade skor till högklackade"; "iklädd en spänd, djupt uringad svart dräkt"; "iklädd mockarock, utan slips". Också skådespelarnas handlingar är utskrivna inklusive tonfall, beröring och placering i rummet.

Vi behöll inte Pinters anvisningar utan blandade fritt. Angående kostymen fanns ändå anvisningar som jag behöll, men kanske använde på ett annat ställe i pjäsen. Till exempel förvandlades Sarahs morgonrock till en hemmarock som hon sveper in sig i efter det förödmjukande grälet med Max. Jag lät den växa till en klänningslik kappa med ett jättelikt släp som dels fångar Sarah i och med att den är i vägen och gör hennes rörelser långsamma, dels gör henne majestätisk i sitt sönderfallande kungadöme, hemmet. Jag återkommer till den långa klänningen i kapitel 5.2.

Mjölkbudet, en karaktär som bara kommer in en gång under hela föreställningen och som är skriven åt en tredje skådespelare, löstes på så sätt att vi hade olika gästade skådespelare för varje föreställning. För att göra det hela mer spännande

avslöjades inte dagens mjölkbud för Helmi-Leena som spelade Sarah, hon fick veta det först när hon öppnade dörren på scenen. Alla som spelade mjölkbudet hade en koppling till Helmi-Leena, lärare från Teaterhögskolan, vänner och hennes gudmor är några exempel på personer som spelade mjölkbudet.



FOTO KASTEHELMI KORPIJAAKKO

På bilden ovan ses scenograf Ina Saarinen som mjölkbud.



Arbetsgruppen satt med hela tiden på repetitionerna, med få undantag. Det gjorde dels att alla följde processen hela tiden och var medvetna om hur den fortskred, dels att stämningen var avslappnad och alla kunde komma med åsikter. Stämningen skapades redan under förhandsplaneringen som hela gruppen var delaktig i.

4 . METODER

De metoder som jag har använt under arbetet med både pjäsen och den här uppsatsen är först och främst möjliga genom att vi arbetade med att göra *Rakastaja* med metoder inspirerade av divising-teknik¹. I det här projektet betydde det att mycket av materialet och lösningarna improviserades fram under repetitionsprocessen. Vi kommenterade också varandras delområden och på så sätt kunde till exempel scenografin inverka på ljuddesignen och jag som kostymdesigner inverka på scenografin. Det betydde också att jag hade förhållandevis mycket utrymme att diskutera karaktärerna med skådespelarna under hela arbetet.

Metoderna jag har använt är: deltagande observationer, intervjuer och givna valmöjligheter i kostymval.

4 . 1 DELTAGANDE OBSERVATIONER

Deltagande observationer möjliggjordes av att jag var närvarande den största delen av tiden. Om jag inte kunde närvara en hel dag var jag oftast på plats en del av dagen. På så sätt kunde jag följa med vad som hände och hur repetitionerna framskred samt reagera snabbt om det var något jag tyckte skulle kunna hjälpa i kostymväg, eller om jag ville testa en idé som jag kom på under repetitionerna. När jag säger att jag kunde reagera snabbt är det ändå en väldigt relativ snabbhet, eftersom kostymen på något sätt måste förverkligas. Jag hade fördelen att ha Teaterhögskolans välorganiserade kostymförråd väldigt nära och kunde utnyttja det när jag ville, jag kunde springa dit mitt under repetitionerna och komma tillbaka en halvtimme senare med det jag ville testa. Denna halvtimme kunde dock visa sig vara en relativt lång tid med tanke på det jag ville testa, många gånger hann fokuset under repetitionerna skifta så mycket att det inte var relevant för mig att ge de utvalda kostymelementen till skådespelarna. Oftast kunde jag ändå tala med regissören och föreslå att min idé testades senare på dagen eller följande dag.

1 *Divising*: en teatermetod där gruppen arbetar ut pjäsen tillsammans, ofta utan text.

4.2 INTERVJUER

De fem intervjuerna jag gjorde bestod av dels en skriftlig intervju med vardera skådespelare och dels tre inspelade intervjuer, en enskild med vardera och en intervju med båda skådespelarna tillsammans. Den första intervjun gjorde jag skriftligt och under de följande enskilda intervjuerna diskuterade vi den skriftliga intervjun och de frågor jag hade ställt i den. För de muntliga intervjuerna utgick jag ifrån uppbyggnaden av en halvstrukturerad intervju (Kvale, 1997). Jag hade förberett frågor för intervjuerna men jag ville också hålla diskussionen öppen och vara beredd att fråga följdfrågor på intressanta ämnen som kunde dyka upp. Den sista intervjun, en gruppintervju med båda skådespelarna ville jag göra med dem båda tillsammans för att locka till en diskussion dem emellan och på så sätt få möjlighet att komma in på ämnen som jag inte nödvändigtvis skulle tänka på ur mitt perspektiv som kostymdesigner. Också till den hade jag förberett frågor men jag försökte följa med diskussionen och ställa följdfrågor angående ämnet som var under diskussion snarare än avbryta ämnet för att ställa en fråga. Den här intervjun liknade mera en diskussion än en intervju, då jag sist och slutligen inte ställde särskilt många frågor utan följde med Helmi-Leena och Jyris diskussion och emellanåt styrde dem tillbaka till ämnet kostym.

4.3 KOSTYMVAL

Jag ställde skådespelarna inför val av kostym under arbetets gång. I början av repetitionsprocessen gick hela arbetsgruppen till kostymförrådet och skådespelarna fick fritt välja kostymer som enligt dem passade karaktären. Under processen inrättade jag varsin ”garderob” för karaktären och jag kunde fylla på dem och påpeka att de nu hade nya kostymer att testa. Som exempel hämtade jag fem stycken skjortor som förslag och sade att skådespelarna fick välja av dem. Jag beslöt mig också för att inte genast reagera ifall jag inte gillade valen som skådespelaren gjort och istället föra det på tal i slutet av repetitionerna. Då kunde vi diskutera varför hen hade valt just det här klädesplagget, orsaken till att jag ville byta ut det och vad det var som jag möjligen önskade istället. På så sätt ville jag få skådespelaren att verbalisera något om karaktären och kostymen, istället för att byta ut ett klädesplagg med en snabb kommentar om att jag inte gillade det. Jag ville att skådespelaren skulle höra mina tankegångar och orsaken till mitt beslut.



Bild från repetitionsperiodens första vecka. Den första ”garderober” syns i bakgrunden till höger och innehåller ännu både Helmi-Leenas och Jyris kostymer. Senare fick de varsitt klädräcke och hade på så sätt bra överblick över sina kostymer. Både kostym och scenografelement fanns med från första början och testades och byttes ut allt eftersom repetitionerna fortlöpte.



Första veckans fredag och den första ”fredagsbullen”. Varje fredag hämtade någon något gott att äta, också något som förstärkte gruppsammanhållningen. Här dukar Jyri upp frukost.

5. PROCESSEN

I det här kapitlet går jag närmare in på vad som hände under processen. I den första delen beskriver jag processen i stora drag och tar upp karaktären Max som exempel. Därefter går jag in på hur processen med en specifik idé gick till och hur vi integrerade en tre meter lång klänning i handlingen. Den tredje delen behandlar intervjuerna som jag gjorde och där får skådespelarnas röster höras, samtidigt som jag reflekterar över vad deras tankar kan betyda för samarbetet.

5.1. DET PRAKTISKA ARBETET

Vi samlades för förhandsplanering i slutet augusti 2013. Regissören Linda Wallgren hade redan tidigt sagt att hon ville ha hela arbetsgruppen med från början, vilket möjliggjordes av gruppstorleken med bara två skådespelare utöver den konstnärliga arbetsgruppen. I det här kapitlet presenterar jag våra utgångspunkter och vad som hände under tiden innan repetitionsperioden, då vi diskuterade och analyserade pjäsen. Jag skriver också om mina tankar och farhågor om hur jag skulle få så mycket material som möjligt till den här uppsatsen och hur jag kunde påverka projektet så att samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner skulle vara så givande som möjligt.

Rakastaja var mitt andra samarbete med regissören Linda Wallgren och jag visste att kostymerna var den otydligaste biten för henne, det delområde som hon hade svårast att ha starka åsikter om. Eftersom jag också hade skådespelarna närvarande under förhandsplaneringen så föresatte jag mig att visa mycket bilder så att vi skulle kunna ha en visuell bas att tala om.

Det var lite ovant men väldigt roligt att ha med skådespelarna i processen från början. De hade en klart mer praktisk inställning till diskussionen men blev modigare med att komma med konstnärliga förslag ju längre in i förhandsplaneringen vi kom. För skådespelarna var det första gången de var med under förhandsplaneringen.

Jag hade klart för mig att jag ville ha skådespelarna med i min skaparprocess från första början. Jag ville att vi skulle kunna diskutera lösningar och att de skulle kunna följa med min process. På så sätt ville jag eliminera överraskningsmomentet

som uppstår när planerna presenteras för skådespelarna i början av repetitionerna. I början av processen tänkte jag mycket på hur jag kunde öppna min skaparprocess för skådespelarna på ett förståeligt och inkluderande sätt.

Jag var osäker i början om hur mycket jag skulle ”avslöja” till skådespelarna. Något som indirekt påpekats under studierna är att det är bättre att lirka och leda skådespelarna indirekt med smicker och lockelser än att konfrontera direkt eller berätta allt om den egna processen. Som jag skrivit tidigare tror jag att det här förhållningssättet är något som håller på att förändras. Eftersom utbildningen i kostymdesign sedan 2003 samarbetat tätt med Teaterhögskolan, är det helt naturligt för den nya generationen skådespelare att samarbeta med en kostymdesigner. Kostymdesignern är en del av arbetsgruppen under hela studietiden och de olika delområdenas arbetssätt blir bekanta för alla i arbetsgruppen. Vi lär oss att samarbeta samtidigt som vi utvecklar våra yrkesidentiteter. Under arbetet med *Dystopia*, pjäsen som vi gjorde våren innan *Rakastaja* med samma arbetsgrupp, kände jag dock av att vana att samarbeta saknades. Då var alla skådespelare från den svenskspråkiga skådespelarlinjen och det var en viss skillnad till att arbeta med de finskspråkiga skådespelarstuderandena som har klart mer samarbete med kostymdesignerstuderande än vad de svenskspråkiga har. I det arbetet var jag första gången med om en skådespelare som inte ville ha på sig den ljusa rock som jag hade med mig; ”den här är ju helt för ljus, vi talade ju om en mörk rock”. Jag uppfattade kommentaren som ett tecken på att skådespelaren inte var van vid en kostymdesigners arbetssätt. För andra har det varit självklart att jag har en tanke bakom det jag gör och ifall det inte fallit dem i smaken så har de presenterat sin avvikande åsikt genom att fråga hur jag har tänkt och förklarat sin synpunkt på det ifrågavarande klädesplagget.

För att återgå till analysen av *Rakastaja*; vi gick igenom texten, något som gick relativt snabbt med manuset på 43 sidor. Sedan koncentrerade vi oss på att analysera de två karaktärerna och deras alter ego och spänningarna dem emellan. Vilken mentala värld rör de sig i, och vilken är därmed den visuella värld som vi skall skapa?



Färgkarta från förhandsplaneringen. Sist och slutligen gick nästan allt i de här färgerna; vita underkläder, Richards vita skjortor, Maxs svarta skjorta och Sarahs förförande "lilla svarta", Sarahs gröna vardagsklänning och hennes gröna morgonrock. Kökstopeten och Sarahs nattlinne var rosa, golvet gräsmattsgrönt.

Jag presenterade mina tankar som inspirationsbilder och färgkartor. Som klar första inspirationskälla hade jag en bild från *Breakfast at Tiffany's* där Audrey Hepburn och George Peppard sitter på en soffa och tittar rakt fram. Där såg jag både den spänning och distansering som finns mellan karaktärerna Sarah och Richard. Under förhandsplaneringen koncentrerade jag mig på "huvudkaraktärerna". Eftersom de två andra karaktärerna var deras egna fantasier kändes det som om de måste växa fram ur de två första karaktärerna. Motpoler som Audrey Hepburn - 80-tals Madonna och klassisk brittisk - ledigt och slitet fanns med. Andra idéer som kom med i ett väldigt tidigt skede var element som gräsmatta, en spis och en absurt lång klänning. Vi talade länge om dem och de kom också med i den färdiga pjäsen.

Helmi-Leena och Jyri lyssnade på de tankar jag hade och presenterade sina egna. Vi var på rätt samma spår från början och snabbt var det omöjligt att säga vem som föreslagit vad ursprungligen. Faktumet att Helmi-Leena och Jyri var närvarande under den del av arbetet som i allmänhet exkluderar skådespelarna från designprocessen gjorde att jag egentligen inte behövde anstränga mig extra för att inkludera dem, de var på plats och därmed med i processen. Under en av intervjuerna säger Jyri att han hade liknande idéer som jag men att mina idéer också påverkade honom och att det senare var svårt att säga vems idéer som var vems.

5.1.2. REPETITIONERNA SÄTTER IGÅNG

Innan vi fick tillgång till studion där vi skulle repetera och spela föreställningarna hade vi reserverat två dagar till att samla sådant som vi tänkte oss behöva inför repetitionsprocessen. Första dagen besökte vi rekvisitaförrådet och scenografiförrådet och hämtade det vi ville ha. Andra dagen besökte vi kostymförrådet med hela gruppen. Vi hade på förhand talat om vad vi kunde behöva och jag hade några önskemål för skådespelarna. Jag hade tagit fram ett klädräcke med kostymförslag till karaktärerna men skådespelarna fick också fritt gå runt i förrådet och leta fram sådant de tyckte passade deras karaktärer.

Jyri fick välja ut det han tänkte sig att Richard skulle klä sig i till vardags. Vi var båda överens om att det skulle vara kostym, så hans klädval gick mest ut på att



Breakfast at Tiffany's, George Peppard och Audrey Hepburn.



Hela arbetsgruppen satt med på repetitionerna. På så sätt var alla ajour med vad som hände och hur karaktärerna och pjäsen utvecklade sig.

hitta en kostymrock och byxor som passade bra och en bra färg på slipsen. Max koncentrerade vi oss inte på vid det här laget, ingen av oss hade en så pass klar bild att vi skulle ha kunnat välja kläder till den karaktären - han fick klarna lite till under processen.

Även Helmi-Leena valde vardagskläder till Sarah. Jag hade tänkt hjälpa henne mer än vad jag till slut gjorde. Hon gick självständigt och sökte medan jag diskuterade med Jyri om vad som skulle passa i fråga om snitt och färger. Jag blev mycket positivt överraskad av Helmi-Leenas val, mycket var så på pricken vad jag hade tänkt mig att jag undrade hur hon kunde ha valt det. Tills jag insåg att vi båda hade varit med i alla diskussioner om värld och karaktärer och jag hade förklarat och visat bilder. Detta var en stor lättnad eftersom jag hade varit osäker på hur ett val som baserade sig på skådespelarnas initiativ skulle fungera. Det fungerade över förväntan. Här fungerade idén om ett samarbete ända från processens början så som jag hade hoppats. Den kreativa processen blev gemensam, och vi hade båda samma uppfattning om hur slutresultatet skulle vara.

Jag var noga med att poängtera att det här endast var de första kostymerna, det var ju först nu som vi skulle komma igång med repetitionerna och det kunde komma många förändringar på vägen. Både Helmi-Leena och Jyri försäkrade mig om att de insåg det och vi stötte inte heller senare på problem med att jag ville förändra något och skådespelaren skulle ha motsatt sig det. Jag försökte motivera mina val längs med processen. Ville jag byta någonting så förklarade jag till exempel varför det föregående plagget inte var så lämpligt och vad orsaken var till att jag ville testa det nya plagget.

5.1.3. MAX VÄXER FRAM MITT I PROCESSEN

Karaktären Max, älskaren, var en del av arbetet som jag tyckte var särskilt spännande. Jag ville själv hålla den karaktären öppen under förhandsplaneringen och låta den växa fram som en motpol till karaktären Richard. Eftersom Richard skulle vara en strikt och återhållsam kontorsarbetare så skulle Max alltså vara ledigare och antagligen från en lägre samhällsklass. En viktig aspekt av Max var att karaktären i pjäsen var skapad av Richard. Jyri hade inte heller en särskilt stark bild av honom, något vi diskuterat under förhandsplaneringen. Nu i efterhand inser jag att Jyri kanske skulle ha velat höra mera åsikter av mig för att komma vidare i sitt arbete, Max var fortfarande en öppen fråga några veckor in på repetitionsperioden. I det skede som jag intervjuade skådespelarna i mitten av processen sade Jyri att Max fortfarande var oklar för honom och lät lättad när jag lovade komma med ett mer specifikt förslag till nästa genomdrag.

Under vår första dag i kostymförrådet hade vi tagit slitna byxor och några t-skjortor åt Max. Detta var ett första försök att uppnå den avslappnade, kanske slashasiga, stilen som vi ville ha på Max. Däremot lämnade de honom fortfarande ganska anonym. I Pinters beskrivning har Max en mockajacka men denna scenanvisning var jag lite motsträvig till och bytte ut den till en jeansjacka. Vi funderade gemensamt i gruppen vem Max kunde vara; var han "trädgårdsmästaren" vars kläder fanns i trädgårdsskjulet? I vilket skede av dagen bytte Richard roll för att sedan uppenbara sig i sitt eget hem som Max? Var Max den "bad boy" som Richard kanske ville vara?

Efter att jeansjacka och t-skjorta fortfarande kändes som om de representerade en alltför anonym karaktär hämtade jag en uppsättning kragskjortor som förslag. Ett steg mot den slutgiltiga kostymen var att jag insåg att jag ville ha en svart underskjorta till Max som motvikt till den vita underskjorta som Richard hade. Underskjortans klara byte från vit för äkta maken till svart för älskaren kändes först som en alltför en svart-vit lösning, men senare som en behövlig klargörning karaktärerna emellan. Ovanpå den tänkte jag en ledig, öppen kragskjorta. Jyri testade sig igenom de olika skjortorna jag hämtat, så att han bytte skjorta för varje gång



Jyri som Max i en av skjortorna som vi provade. 80-talsinspirationen var lite väl påtaglig.

som scenen repeterades. Jag hade väntat mig att han skulle ha hittat en favorit och använt någon skjorta flera gånger. Det gjorde han dock inte men det var väldigt bra för mig att se alla olika alternativ. Jag sade det till honom och han förklarade att han inte riktigt fastnat för någon av alternativen. Jag förklarade att det varit väldigt hjälpsamt för mig att se skjortorna i den rätta miljön, fastän inte jag heller hade fastnat definitivt för något av alternativen.

I något skede påpekade Jyri att den där mockarocken som jag inte hade velat ha kanske ändå skulle kunna passa för det vi sökte. Jag svarade att vi kunde testa det och gick upp för att leta efter en i förrådet. Där hängde den, en konjaksfärgad mockarock, främst på en stång. När Jyri testade den blev karaktären genast tydligare; från att ha sett lite 80-talsaktig ut i sin fladdrande öppna skjorta gjorde mockarocken honom ungdomligare och samtidigt såg han ut att passa både på 60-talet och bland dagens ungdom. Fastän Max fortfarande inte representerade en klar stereotyp var han en bra kontrast till den stela Richard. Det här är ett tydligt exempel på samarbete som möjliggjordes av den gemensamma förhandsplaneringen. Det här förslaget kunde inte ha kommit från skådespelaren ifall hen inte varit med under förhandsplaneringen och varit medveten om att ett sådant här förslag funnits tidigare i processen. Idéer som bollas fram och tillbaka under olika skeden av processen gör processen enhetligare och den får mera djup. Det var belönande att få med skådespelarna i idéutbytet och se att det fungerade!

Det sista som förtydligade karaktären Max var byte av skor. Som första förslag hade han ett par rejäla kängor, passande för den trädgårdsmästare, vilket Max blivit för mig. Mot slutet ville vi ”modernisera” det visuella lite, och jag kom att tänka på Dr. Martens kängor, en klassiker bland alla som vill ha tuffare skor. Att de på 60-talet börjat användas bland den brittiska arbetarklassen passade utmärkt med vår pjäs. Resultatet kändes genast klarare, en Dr. Martens känga känns igen av många och många är också medvetna om dess historia. Vi diskuterade det med Jyri och jag påpekade att det egentligen var en väldigt liten detalj som ändrats men att den åskådare som ser den gula lappen bakpå skaftet finner mycket mer associationer till den här skon än den anonyma bruna känga som vi hade innan. Jyri verkade mycket nöjd med ändringen och jag uppfattade att det hjälpte honom

framåt i skapandet av karaktären.

Lagom till premiär kunde jag inte riktigt förstå hur enkelt det hade varit att göra det här arbetet. Det kändes som om allt hade flutit på av sig själv. Fast det funnits osäkra element och både karaktärer och beslut hade diskuterats igenom och förslag förkastats, präglades ändå projektet av en vilja till samarbete och respekt för de andras åsikter. Det gjorde att stämningen var god och det som annars kunde ha lett till konflikter blev nu istället diskussioner och lösningarna hittades utan att någon behövde känna sig överkörd.



Max har fått sin mockarock men har fortfarande de bruna kängorna, som sedan byttes till svarta Dr Martens kängor. Jeansen hade hängt med länge, det svarta linnet fick Max som motvikt till Richards vita underskjorta.



5.2 CASE STUDY: DEN ABSURDA KLÄNNINGEN

I det här kapitlet berättar jag om processen som ledde till den långa klänningen.

Första gången jag läste igenom manuskriptet för mig själv, innan jag mötte resten av arbetsgruppen, såg jag Sarah framför mig i en lång, lång klänning. Hon skulle stå på en hög stege och klänningen skulle falla ända ner till marken. Jag såg det som en bild för hur hon var ensam i sin hemmafruroll, isolerad och samtidigt stolt.

Jag presenterade min idé om en lång, grön klänning direkt när vi började analysera texten. Jag ville låta idén sjunka in och låta den finnas i bakhuvudet på gruppen när vi planerade, jag hade inte själv någon tydlig idé om i vilken scen den skulle passa och jag visste att jag behövde involvera hela gruppen i idén för att klänningen skulle fungera i pjäsen. Vi beslöt oss för att den kunde vara ett bra element, någonting som skulle kunna tillföra pjäsen mycket men risken med idén var att den också kunde kännas konstlad och lösryckt. Vi var alla överens om att hålla klänningen i tankarna och testa ifall den kunde vara något som passade in i vår värld men ifall den inte passade in på ett smidigt sätt så var det möjligt att idén skulle förkastas också sent i processen. På så sätt uppfattade jag att dialogen var öppen, min idé togs emot och skulle testas, samtidigt visste jag att regissören inte skulle låta den vara med ifall hon inte ansåg den nödvändig. Eftersom jag arbetat tidigare med regissören visste jag att jag måste visa upp det färdiga plagget innan hon verkligen var med på planerna, en teckning och förklaringar skulle inte övertyga henne eller ge henne det hon behövde för att integrera den i pjäsen. Den skulle sys upp och testas innan den slutgiltiga domen kunde fällas.

Helmi-Leena, som var den som skulle bära klänningen, ville veta hur jag tänkt mig konstruktionen av klänningen för att få den att fungera i handlingen; upp på en stege, få tyget att falla över stegen och kunna komma ner utan att snubbla. Vi diskuterade olika möjligheter och hon var positivt inställd och tog det mera som en utmaning än ett problem. Vi var överens om att det enda rätta var att testa den i verkligheten, på papper var det svårt att utreda möjligheterna och problemen den kunde medföra.

Jag tror det var viktigt att idén infördes tidigt. Sedan koncentrerade vi oss på att

analysera annat och idén fick gro i lugn och ro. Den togs upp igen till modellmötet, klänningen presenterades för syateljén och alla i gruppen var införstådda med att den kommer att sys upp och finnas tillgänglig för repetitionerna ca två veckor in på repetitionsperioden.

Jag läste texten och försökte tänka ut i vilken scen klänningen skulle få den betydelse som jag först hade tänkt mig; känslan av att Sarah är fast i en situation som hon inte ser hur hon ska ta sig ur och istället desperat försöker få kontroll över. Det finns två scener där Richard kommer hem efter jobbet där den här tanken skulle kunna komma fram. Första gången han kommer hem är stämningen ännu god. Andra gången är efter vi sett det stora bråket mellan Sarah och Max. När vi kommit så långt i repetitionerna insåg jag att det enda rätta stället antagligen var den andra gången Richard kommer hem, då stämningen även i övrigt blir absurd. Men hur få



Klänningen syddes först upp som en prototyp men blev sedan den slutliga klänningen med några ändringar på detaljer.

en tre meter lång morgonrock naturligt med i handlingen?

5.2.1. KLÄNNINGEN ANLÄNDER

Klänningen syddes upp i Teaterhögskolans syateljé. Tyget till prototypen var ett turkosgrönt satintyg i något konstmaterial, det råkade finnas i ateljén och fastän jag tyckte att det var för blått -jag ville ha ett klargrönt tyg- så såg färgen bra ut i ljussättningen och fick bli den slutgiltiga versionen ändå. Prototypen blev klar ganska snabbt, den anlände lagom till vårt första genomdrag 25.11.2013, två veckor in på repetitionsperioden. Modellen var en morgonrock: för att kunna komma upp på stegen var det enklast att ha den öppen framtill och då var det också motiverat att klä på den över andra kläder.

Jag föreslog inte direkt hur och var den kunde användas, vi hade gemensamt diskuterat igenom några alternativ under förhandsplaneringen och jag tänkte att den som bäst kunde avgöra var klänningen skulle passa var Linda, regissören. Linda hade inte någon stark vision om hur klänningen skulle användas och till slut blev det Helmi-Leena som fick testa att använda den där hon tyckte att den passade. I det första genomdraget användes den sparsamt men Helmi-Leena fick testa hur det var att använda den i sitt iscensatta hem. Jag tyckte redan att den som idé passade bra i den gräsbeklädda ”lägenhet” som vi byggt upp i studion, den var en fortsättning på samma absurda linje. Handlingen med klänningen var ännu klumpig, vilket var naturligt eftersom det var första gången den testades.

Veckan efter det första genomdraget var jag tvungen att vara borta en del. De mittersta scenerna repeterades och vi testade klänningen på lite olika ställen. Egentligen var det inte klänningen som var besvärlig att få in i handlingen utan stegen som jag ville ha den på. Varför skulle Helmi-Leena klättra upp på en stege mitt i pjäsen? Vilken handling skulle motivera det?

Redan tidigare hade vi placerat ett par imaginära spjälgardiner ovanför huvudet på publiken. Det finns en lång dialog om varför den ena spjälgardinen är på sned efter att Richard kommit hem från jobbet första gången och vi löste det med att projicera ”ljus som silas genom spjälgardiner” bakifrån över publikens huvuden. Jag kommer

inte mera ihåg vem som kom på idén att Sarah kunde rätta till den sneda spjälgardinen, lämpligast då hon väntar hem Richard efter mötet med älskaren Max. Det kändes som ett genombrott i förhållandet till klänningen och stämningen blev lättad. Tills dess hade klänningen varit litet av ett orosmoment på grund av farhågorna att få det här absurda elementet att fungera i praktiken. Ungefär då, när vi kommit fram till hur vi skulle testa klänningen och var den troligtvis skulle passa väldigt bra, måste jag lämna repetitionerna för något annat. Jag var spänd över att se hur det hela skulle utveckla sig.

Nästa dag fick jag veta att klänningen hade använts under hela den därpå följande scenen och att den enligt de som varit närvarande fungerat över förväntningarna. Jag fick se förslaget i ett genomdrag och det fungerade väldigt bra. Spjälgardinerna etablerades i en tidigare scen så när Sarah klättrar upp på stegen vet publiken vad hon har för avsikt att göra. Då överraskas hon av att Richard kommer hem och eftersom de skiljts åt osams (som Max och älskarinnan) blir hon stående på stegen, stolt och till synes oberörd. Den påföljande scenen blir just så absurd och symbolisk som jag hade sett framför mig när jag läste texten, Sarah står rakt framför publiken och stirrar stint över deras huvuden och i bakgrunden öppnar Richard dörren. Han ser ut att nå upp till knäna till henne på grund av perspektivet men ingendera reagerar på det underliga i situationen utan diskussionen löper på som inget skulle ha hänt. Fastän jag inte uppfattade scenen som komisk skrattade publiken till utan undantag i det här skedet, vilket jag tolkar som ett tecken på att det absurda nådde ända fram.

Helmis egna kommentar om klänningen när jag intervjuade henne var: ”se tuntuu päällä tosi hyvältä just se, et se on niin pitkä... mul on sellainen tunne, et se pystyy riidan jälkeen kasaamaan itsensä”¹, och jag tycker att Helmi med det uttryckte att hon hade förstått min ursprungliga idé.

Jag är nöjd och stolt över att idén om klänningen kom ända fram till den slutgiltiga versionen och verkligen fungerade. Hela arbetsgruppen var med och formade idén och på så sätt hittade den en plats som stödde och gav djup åt föreställningen.

1 ”Den känns väldigt bra att ha på, att den är så lång... Jag har en känsla av att hon kan samla sig efter bråket.” Egen översättning.



FOTO KASTEHELMI KORPIJAAKKO

Slutresultatet blev verkligen som jag sett framför mig från första början. Sarah står som en upphöjd staty mitt i det kaos som hemmet förvandlats till.



Påklädning och avklädning användes mycket under pjäsen, för att markera det vardagliga livets gång och dygnets rytm. Ursprungligen fanns en tanke att skådespelarna skulle få välja själva ur garderoben under varje föreställning och att det skulle finnas ett visst antal val som kulle få vara olika från gång till gång. Sist och slut var det enda val som behölls öppet Jyris val av Richards kostymer, han hade fyra att välja av, varav två användes under varje föreställning.

6. INTERVJUER MED SKÅDESPELARNA

Jag intervjuade skådespelarna Helmi-Leena Nummela och Jyri Ojansivu under processen. I början av processen intervjuade jag båda skriftligt en gång, under mitten av repetitionsperioden gjorde jag en muntlig intervju med vardera enskilt och till sist intervjuade jag dem tillsammans efter att alla föreställningar var spelade.

Den första intervjun gjorde jag inför vårt första genomdrag. I den frågade jag frågor som berörde samarbete med en kostymdesigner, vilka erfarenheter de hade av att arbeta med en kostymdesigner och vad de förväntar sig av vårt samarbete och allmänt av samarbetet med en kostymdesigner.

Redan på andra frågan fick jag ett svar som jag tycker visar på den rikedom det är att som kostymdesigner samarbeta med skådespelare. På frågan om vad kläder betyder för dem svarade Helmi-Leena följande:

”Näyttelijänä ajattelen, että vaatteet ovat ihan todella suuri tekijä hahmoa rakennettaessa. Lähden itse rakentamaan hahmoja melko sisäkautta, jolloin ulkoisen olemuksen tärkeys korostuu. Vaatteet antavat tuntuman ja usein fyysisen olemuksen hahmolle, joten ne ovat olennainen osa näyttelijäntyötä. Kun puen roolivaatteet, olen samantien hahmo. Se helpottaa valtavasti ja samalla tuo ulottuvuuk-
sia henkilööni.”¹

Det här är precis det jag hoppats att skådespelaren tänker på. Som kostymdesigner tänker jag att skådespelararbetet är en väldigt stor del av att bygga en karaktär. Kostymen arbetar med yta och då är det viktigt med det inre, kostymen behöver skådespelaren för att komma till liv och få nya dimensioner. Därför är det viktigt att vara öppen med skådespelaren, ge hen en chans att få veta bakgrunderna till kostymen för att sedan kunna utnyttja detta för att ge nya dimensionerna till den.

1 *“Som skådespelare tänker jag att kläderna är en väldigt stor del av att bygga en karaktär. Jag börjar själv med att bygga inifrån och då blir det extra viktigt med det yttre. Kläderna ger känsla och ofta den fysisk delen av karaktären, vilket gör dem till en väsentlig del av skådespelararbetet. När jag sätter på mig kostymen är jag med detsamma karaktären. Det hjälper enormt och ger samtidigt nya dimensioner till karaktären.”* Egen översättning

På frågan om vad hon väntar sig av processen i fråga om kostymer säger Helmi-Leena: ”Tarvitsen apua valintoja tehdessä, vaikka samalla haluan paljon vaihtoehtoja”². Hon fortsätter med att säga att hon gärna för en dialog med kostymdesignern men att hon vill att kostymdesignern tar ansvar för valen, för mycket valmöjligheter eller för mycket ansvar över valen ger ångest. Hon berör ett ämne som jag funderade mycket på innan vi påbörjade processen och som jag fortsatte att fundera på medan arbetet framskred. När är det bra eller motiverat att presentera valmöjligheter? När behöver skådespelaren valmöjligheter och när är en valsituation jobbig och något som skådespelaren inte vill befatta sig med? När är det jag som behöver få information om vad som rör sig i skådespelarens huvud för att komma vidare? De här frågorna bollade jag fram och tillbaka och försökte känna mig för under repetitionsprocessen. När gick det att presentera ett val och när var det motiverat för karaktärens utveckling att vi gjorde valet tillsammans? Ibland visste jag inte själv och behövde skådespelarens åsikt i saken. Ett exempel på det är arbetet med karaktären Max då jag presenterade en garderob av olika kragskjortor att prova igenom. Jyris kommentarer om just den valmöjligheten var att eftersom han inte hade en klar bild av vad karaktären Max skulle klä sig i tog han och testade sig igenom de olika skjortorna och fäste sig inte vid någon. Jag tolkar det som att provningen inte egentligen hjälpte Jyri att komma fram till vad Max skulle ha på sig, däremot hjälpte det mig mycket att se de olika skjortorna på scenen med alla de andra visuella elementen. Under intervjun hade jag möjlighet att påpeka att detta varit mig till mycket stor hjälp.

Jag ville fråga skådespelarna om hur de förhåller sig till att vara ”fula” på scenen, att ha en kostym som klart gör dem fulare. Bakgrunden till den här frågan är att det emellanåt lyfts fram hur det kan vara ett känsligt ämne att inte se tillräckligt snygg ut på scen. Både Helmi-Leena och Jyri gav ändå helt motsatta svar. ”En pidä erityisen tärkeänä sitä, että olenko hyvännäköinen, vaiko kamalan näköinen lavalla... rumuudessa on joku erilainen vapauden tuntu.”³ är Helmi-Leenas kom-

2 “Jag behöver hjälp att välja, samtidigt som jag vill ha mycket valmöjligheter.” Egen översättning

3 “Jag tycker inte det är särskilt viktigt att vara snygg eller ful på scen... i fulhet finns en känsla av frihet.” Egen översättning



Jyri som Richard väljer slips för dagen, ett val som ursprungligen var fritt för Jyri men som vi sedan slog fast.

mentar och Jyri sätter ord på osäkerheten som kan finnas bakom med kommentaren: ”hyvännäköisenä, ainakin mulle, tulee herkemmin omat epävarmuudet mukaan lavalle, koska sitä yrittää siviilissä niin usein olla hyvännäköinen.”⁴.

Jag frågade vad de skulle önska sig av en kostymdesigner och ifall de hade haft sämre erfarenheter av samarbeten med kostymdesigners. Som svar fick jag ett specifikt tips; att byxor gärna får ha fickor, och en önskan att kostymdesignern skulle vara närvarande under repetitionerna och att diskussionen hålls öppen genom hela processen. Varken Helmi-Leena eller Jyri hade negativa erfarenheter att ta upp men Helmi-Leena nämnde en gång då inte kostymdesignern hade talat samma språk som resten av gruppen och det hade försvårat samarbetet. Jyri sade att det är frustrerande ifall beslut länge blir hängandes i luften: ”silloin kun ite ei tiedä ja myös toinen ei tiedä niin jossain vaiheessa pitää myös olla, et se on tää näin”⁵. Både nämner också att det är frustrerande ifall kostymdesignern inte verkar ha någon klar åsikt, och inte är intresserad av val som ska göras. Helmi-Leena tar upp ett exempel där hon själv skulle välja av flera alternativ: ”kun kysyin minkä kokonaisuuden pukisin, hän sanoi ”ihan sama”. Siitä tuli vähän typerä olo.”⁶. I det här fallet kunde kostymdesignern också ha menat att hen skulle ha velat att Helmi-Leena själv skulle välja men i så fall blev ju formuleringen blev ju klumpig. Kommunikationen är viktig!

När vi gjorde den följande intervjun var vi mitt under repetitionerna och vi pratade om samarbetet dittills, om karaktärerna och om i vilket skede de var för tillfället. Jag försökte fråga om skådespelarna hade tankar om vad som skulle behövas för karaktärernas utveckling. Mest talade vi ändå om vad som hade hänt och hur det hade gått till, försökte bena ut processerna eftersom det är svårt att sätta ord på saker just när de händer och det är lättare när det finns lite perspektiv på det hela.

4 “Ifall man ska se bra ut, i alla fall för mig, tar man lättare med sig sina egna osäkerheter till scenen för att man försöker se bra ut också i det civila.” Egen översättning.

5 “När man själv inte vet och den andra inte heller vet så i något skede måste man bara välja att det är den här.” Egen översättning.

6 “När jag frågade vilken helhet jag skulle klä på mig svarade hen ”helt samma”. Då kände jag mig lite dum.” Egen översättning.



FOTO INA SAARINEN

Bild från fotograferingen av promotionsbilder för affisch. Tagen under första veckan av repetitionerna.

På så sätt hoppades jag kunna förklara vad jag tänkt med val som gjorts tidigare och vad som kunde hända framöver.

Jyri kommenterade vårt samarbete med att säga att hans bild motsvarade min i mycket och sade: ”tottakai kun ite on tiedostaen ja tietämättä mennyt siihen suuntaan sen kanssa”⁷. Jag tycker det visar att den gemensamma förhandsplaneringen var effektiv. Det fanns mera tid att påverka i båda riktningar än i en vanlig produktion.

Ett element som vi diskuterade med Helmi-Leena var den svarta klänningen hon klär på inför mötet med älskaren. Hon sade att hon hade tänkt att den kunde vara mycket mer vågad. Den första versionen vi prövade var mycket enkel, svart och A-linjad men hon tillade att hon tyckte den fungerade bra efter att hon hade repeterat med den en tid. Det här är ett exempel på repetitionskostymer som sedan ”nöts in” och som skådespelarna blir vana vid. Mot slutet insåg jag att klänningen ändå behövde vara mycket mer vågad och bytte ut den mot en snäv spetsvariant. Helmi-Leena hade inte något emot att byta ut den. Ifall den nya klänningen hade varit svårare att röra sig i tror jag att Helmi-Leena hade haft mera att invända om bytet men nu var materialet mycket töjande och hon kunde röra sig obehindrat.

Med Jyri talade vi om hur små detaljer kan påverka skådespelaren och hur det för mig också är ett viktigt element. En slips som tidigare i pjäsen knyts snyggt men senare är slarvigt knuten betyder något för både mig skådespelaren och förhoppningsvis förmedlas också detta till åskådarna.

Helmi-Leena nämner rävboan som hade funnits med sedan de första dagarna; jag tog med den på grund av att den för mig är något som hör ihop med överklass och en strävan att höra till överklass. Dessutom gav den för mig associationer till maskerad och att ha ett djur på scenen fanns det mycket potential i. Helmi-Leena för rävboan på tal: ”Sehän on aika överiä, jos se pukeutuu päivää varten ja sit se heittää jonkun kettupuuhkan päälle ollakseen kotona, et onks toi vähän kukkuu

7 ”Förstås eftersom jag medvetet och omedvetet gått i den riktningen med den.” Egen översättning



Helmi-Leena i den slutgiltiga versionen av den svarta klänningen. Rävboan spelade en viktig roll i mötet med älskaren.

tyyppi.”⁸. Hon säger också ”mä aina katon sitä tossa ja mietin et tota pitää johonkin saada”⁹. Som kostymdesigner är jag glad att höra att något som jag presenterat för skådespelaren får liv i och med skådespelarens handlingar. Helmi-Leena höll boan i tankarna och funderade på var den skulle kunna tas med i handlingen. Till slut blev den en stor del av den rollek som utspelades mellan Max och älskarinnan. Det här är ett bra exempel på något som jag valt, skådespelaren blivit förtjust i och som sedan smidigt kommit med i handlingen. Jag kunde inte ha funderat ut handlingen själv och Helmi-Leena skulle knappast ha bett om en rävboa. Tillsammans fick vi med den som ett självklart och viktigt inslag i föreställningen.

Den tredje intervjun gjordes efter att alla föreställningar var spelade. Under den försökte jag få reda på mer om hur just Helmi-Leena och Jyri arbetar med att bygga karaktärer och vad de fått ut av sin utbildning i förhållande till detta. Vi diskuterade också hur det hade varit att vara med under förhandsplaneringen, något som var nytt för dem båda.

På frågan om hur utbildningen på Teaterhögskolan i Helsingfors tar upp byggandet av en karaktär svarar båda svävande. Jyri säger att utbildningen är väldigt improvisationsbaserad och Helmi-Leena menar att den för tillfället är ett hopkok av många idéer. Båda säger att det är det egna intresset som avgör ifall man läser litteratur om ämnet och att den främsta inspirationen och kunskapen verkar komma av att iaktta andra. Helmi-Leena menar det att viktigaste som utbildningen ger är självkännedom och kunskap om vilka arbetssätt som passar en själv.

Jag frågade också om skådespelarnas vanor med research, ifall de letar bilder eller ser filmer eller ifall de endast utgår från känsla och egna tankar. Jyri svarar att han en gång läst boken som en pjäs baserade sig på men annars svarar båda nekande på frågan. Jyri menar att han försöker lita på sina egna första tankar och intryck. Helmi-Leena säger att ifall karaktären skulle vara baserad på en riktig person eller

8 *”Det är ganska over the top ifall hon klär sig för dagen och slänger på sig en rävboa för att vara hemma, att är det där en lite dingdong typ.”* Egen översättning

9 *”Jag tittar alltid på den där och tänker att den där måste fås med någonstans.”* Egen översättning

till exempel ha ett specifikt yrke så skulle det vara intressant att sätta sig in i personen i fråga men att hon hittills alltid har spelat fiktiva karaktärer.

När arbetet med en karaktär börjar talar både Helmi-Leena och Jyri om att det är viktigt att spela tillräckligt stort. Jyri säger att man måste våga undersöka känslornas extremer för att komma karaktären nära. Han fortsätter med att säga att han tycker om när det finns en möjlighet att testa sig fram och leka med rollkaraktären och göra sådant som ändå är självklart att det inte kommer att komma med i förställningen.

Jag tolkar det som om byggandet av karaktären kommer väldigt ensidigt inifrån för Helmi-Leena och Jyri och att de inte upplever sig behöva yttre bilder som stöd för sitt arbete. Bilder kan ge mycket åt karaktären i ett senare skede men de verkar inte aktivt söka upp dem själv. Ingendera säger sig heller göra något annat förarbete, eftersom det ändå är ett kollektivt arbete och de ensamma inte kan fundera ut vad motspelarna kommer att göra. Arbetet behöver göras i stunden. Jyri säger att det är klart att det dyker upp tankar när han läser manuset men att han försöker hejda sig och inte tänka ut för mycket: ”jos mietit liian pitkälle niin sit sä lyöt lukkoon jotain asioita... Sit se on vaikeata treenitilanteessa päästä pois”¹⁰.

Det var spännande att märka att en del aspekter som jag tänkt på och antagit bekräftades under intervjuerna, som till exempel när Helmi-Leena berättar att kostymen hjälper henne att skapa fler dimensioner i sin karaktär och när Jyri berättar att mina bilder fört hans bild av karaktären åt ett visst håll. Andra aspekter överraskade mig, som det faktum att varken Helmi-Leena eller Jyri gör något som helst visuellt förarbete, inte ens ibland.

10 “Om du planerar för långt slår du fast endel saker... sen är det svårt att komma ifrån dem i repetitionsskedet.” Egen översättning.



Bild tagen i mitten av repetitionsperioden, jämför med bilden av Audrey Hepburn och George Peppard på sidan 37.

7. SLUTDISKUSSION

I det här kapitlet reflekterar jag över arbetsprocessen under arbetet med *Rakastaja* och hur samarbetet skådespelare och kostymdesigner emellan gick till, samt vilka möjligheter det skulle finnas för förbättring av detta samarbete. Min syfte med detta arbetet var att fundera över hur det är möjligt att förbättra samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner. Jag har frågat mig hur sättet att kommunicera skiljer sig mellan skådespelare och kostymdesigner, och hur detta kan adresseras för att underlätta samarbetet. Under arbetet med den här uppsatsen har jag kommit fram till två nyckelpunkter: samarbete och kommunikation. Samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner behöver sätta igång tillräckligt tidigt och kommunikationen mellan skådespelare och kostymdesigner behöver vara tillräckligt tydlig och ömsesidig.

Två aspekter påverkade samarbetet i det här projektet extra mycket. Den ena aspekten som var av stor betydelse för vårt samarbete var att skådespelarna var med i förhandsplaneringen. Det gav oss en gemensam diskussionsgrund från början och det blev naturligt för oss att utbyta idéer och delge varandra våra funderingar. På så sätt skapades en exceptionellt öppen atmosfär där det var lätt att diskutera. En annan aspekt som klart underlättade mina möjligheter att arbeta processbaserat var Teaterhögskolans kostymgarderob. Den är stor och välorganiserad och jag har arbetat i den flera gånger förut. På så sätt kände jag till hur och var jag skulle leta efter något i den. Jag kunde gå dit när som helst under dagen, eftersom garderoben finns i samma hus fyra våningar upp från studion där vi arbetade, och komma tillbaka till repetitionerna med förslag eller en kostym att byta ut. Vi repeterade med repetitionskostymer från och med den första repetitonsdagen. På så sätt kom också de konkreta kostymförslagen med i ett mycket tidigt skede av processen.

Grunden för samarbetet i det här projektet är att arbetet med föreställningen skedde i process. Jag har ofta arbetat processbaserat, vilket har gjort mig intresserad av att ta med skådespelaren i skaparprocessen. Det är sällan jag har gjort en hel kostymdesign på papper, istället har kostymerna vuxit fram under repetitionerna. Det här projektet var det andra där jag medvetet försökte få skådespelarna delaktiga i min designprocess. Det första var projektet *Dystopia* som genomfördes med delvis samma grupp men med sju stycken skådespelare. I det projektet lyckades jag inte särskilt bra med att få respons på mina kostymidéer. Det uppstod aldrig så mycket

diskussion som jag eftersträvat. Därför var jag glad att få en ny chans med en pjäs där jag kunde lägga all tid på endast två skådespelare. Jag insåg under arbetet med *Dystopia* att det behövs tid till att bygga grunden för ett samarbete, vilket jag hade för lite av då. I *Rakastaja* hade jag turen att kunna lägga ner tid på skådespelarna, eller snarare hade de tid att lägga på vår förhandsplanering. Under repetitionerna hade jag tid att diskutera byten, söka upp nya kläder och räkna kläderna åt den berörda vid ett lämpligt tillfälle. Det var en lyx att ha endast två skådespelare!

Förhandsplaneringen tillsammans med skådespelarna gav utrymme att fundera på skillnader i sättet att kommunicera och arbeta. Jag är medveten om att inspirationsbilder, tygbitar och förklaringar i ord kan missuppfattas och försökte därför rita tydligare eller visa klädesplagg tillsammans med förklaringar. Bilder, tygbitar och förklaringar är ändå mitt sätt att kommunicera och jag har ibland svårt att förstå på vilket sätt jag behöver förklara så att motparten förstår mig så klart som möjligt. Oftast är det regissören som är den jag skall förklara min vision för under förhandsplaneringen men nu hade jag också skådespelarna på plats. Jag visade mycket bilder och vi diskuterade dem i grupp. Under förhandsplaneringsperioden märkte jag att skådespelarna an efter blev mer bekväma att tala om abstrakta saker som till exempel symbolik. I början var deras förslag nästan alltid helt praktiska. För skådespelarna finns i nuläget ingen kurs där de är med under förhandsplaneringen och det var första gången Helmi-Leena och Jyri var med om en förhandsplanering. Jag anser att det gör att skådespelarstuderandena inte har en klar bild av vad som görs under förhandsplaneringen och därmed inte vet vad en kostymdesigners arbete går ut på under förhandsplaneringsskedet. Att få jobba tillsammans från första början gav utrymme för ett helt annat sätt att tala om karaktärerna och en gemensam början för karaktärernas utveckling.

Skådespelarnas sätt att göra förberedande arbete innan en roll, eller avsaknaden därav, överraskade mig. Under förhandsplaneringen blev det klart att varken Helmi-Leena eller Jyri var vana att själva leta efter bildmaterial och i intervjuerna sade de sig inte göra förhandsarbete för en rollkaraktär. Orsaken till att de inte gör ett förhandsarbete är helt enkelt för att kunna vara så öppna som möjligt för repetitionerna, då både rollerna och pjäsen byggs upp i samspel med de andra.

Utgångspunkterna är alltså väldigt olika för skådespelare och kostymdesigner, och det finns utrymme för missförstånd. Skådespelaren håller sig öppen för intryck och improvisation och försöker att inte slå fast några egna åsikter. Kostymdesignern håller sig också öppen för intryck, men försöker samtidigt bilda sig egna åsikter och styra idéer för att föra vidare kostymdesignen. Ifall båda parterna är medvetna om arbetssätt och skillnader mellan dem kan vi ändå kommunicera och tillsammans jobba för ett fungerande samarbete.

Som jag ser det är det främsta arbetsredskapet en öppen och tidig diskussion. Då vet båda parter att det är tillåtet att tänka högt och ändra åsikter under repetitionerna. Då är också båda parter medvetna om den andra partens utgångspunkt och har redskap att argumentera för förändringar så att den andra parten förstår. Man bygger upp en gemensam bildvärld eller referensram och gör på så sätt processen öppen och gemensam. Genom att ha bilder och skisser att diskutera vänjer sig båda vid att tala om både karaktärens inre egenskaper och yttre gestalt. Att skådespelarna ofta är uteslutna ur förhandsplaneringen är antagligen en av orsakerna till att skådespelaren kan uppleva att en för ”färdig” karaktär presenteras som kostymskiss innan hen har haft möjlighet att arbeta fram den. Den presenterade karaktären kanske inte motsvarar skådespelarens bild och kan till och med vara förhindrande för hens process (Brooks, 1968). I Suvi Matinaros magisteruppsats (2014) tog skådespelarna upp denna farhåga, att kostymdesignern kan köra över skådespelarnas process. Detta hänger säkert ihop med att skådespelaren ännu inte har påbörjat sin process när kostymdesignern kommer med idéer. Jag har inget bra förslag till lösning på problemet med att skådespelaren kanske inte ännu är färdig att ta emot idéer i det skedet. De ovan nämnda redskapen strävar till att få skådespelaren delaktig i kostymdesignerns process – att få skådespelaren att verbalisera tankar tidigare än vad hen annars skulle göra – istället för att kostymdesignern skulle ta mera hänsyn till skådespelarens sätt att arbeta. I det här fallet fungerade det bra, men risken finns att det inte passar alla skådespelare. Det som väcker motstånd hos skådespelare tror jag ändå är att de känner sig utelämnade från processen.

I intervjuerna tog skådespelarna upp problemet med att det ibland kan behövas

stöd av kostymdesignern ifall någon karaktär är odefinierad länge. Det upplevs som frustrerande att hålla beslut öppna alltför länge och fall kostymdesignern upplevs vara ointresserad av ett val känns det väldigt osäkert. I arbetet med *Rakastaja* fanns liknande situationer. Jag kunde iaktta en situation eller karaktär under en längre tid utan att förmedla mina tankar åt skådespelarna. Orsaken till att jag inte ville säga vad jag funderade över var att jag inte hade några svar och inte heller egentligen behövde få ett svar verbaliserat av skådespelarna. Jag ville iaktta helheten och se hur den utvecklades. Ibland var jag ändå orolig för att skådespelarna kunde känna sig osäkra ifall jag tog lång tid på mig för att komma fram till ett beslut. Det som kom fram i intervjuerna bekräftar den farhågan och Jyri framförde också i en intervju en önskan om att komma fram till en lösning i fråga om karaktären Max. Under processen hade jag dock svårt att snappa upp att jag borde ha lagt mera tyngd vid det han sade.

Då en förändring behöver göras under processen har jag inte alltid ett klar lösning i stunden. I en sådan situation är det viktigt att skådespelarna ändå kan känna sig trygga med att jag nog kommer att ta tag i saken. Att jag inte har ett svar betyder inte att jag är likgiltig inför valet. Här är lösningen antagligen än en gång att se till att ha en tillräcklig kommunikation mellan skådespelare och kostymdesigner. Jag bör kunna säga att jag inte vet, att jag måste tänka lite eller följa med repetitionerna lite till. Jag behöver kunna säga det på ett sådant sätt att skådespelarna förstår att valet är viktigt för mig och att jag just därför behöver ha lite tid för att kunna göra ett motiverat val, så att de förstår att jag tar mitt ansvar som kostymdesigner men att det inte betyder att jag vet allt på en gång.

I den här processen kunde vi överföra våra idéer till varandra från början, vi utbytte idéerna från och med första dagen. I det skede som vi stod i kostymförrådet hade vi redan gemensamma bilder i huvudet. Det här var en rikedom i det här projektet och det som är svårt att överföra till en annan produktion, särskilt till en större produktion. När mötet med kostymdesignerns idé inträffar först vid repetitionernas början finns faran att skådespelaren redan har gjort sig en bild och kan bli överrumplad av en färdigställd kostymskiss. Jag har inget bra svar hur den tidiga kommunikationen kunde överföras till en större produktion. Det innebär mera

arbete eftersom det skulle ligga på kostymdesignerns initiativ att stämma träff med skådespelarna, eller möjligen att kostymdesignern skulle få med resten av gruppen till en träff innan repetitionernas början för en snabb översikt av förhandsplaneringsprocessen. Faran med det är att skådespelarna då blir matade med bilder som sedan förändras och att man då står inför ännu större motstånd då idéerna mycket troligt förändrats till nästa möte. Då får man kanske en sådan situation där Regina Blackbergs råd skulle varit bättre, när hon säger att man måste vara tyst tills man är alldeles säker på sin sak och först sedan presenterar sina skisser (Weckman, 2005).

Eftersom det var exceptionellt att ha endast två skådespelare så kan jag vara säker på att de flesta projekt i framtiden har fler skådespelare. Hur kan jag få en tillräcklig och tillräckligt tidig dialog med en väldigt stor grupp skådespelare? Det är en utmaning men jag tänker mig att det här projektet har hjälpt mig att förtydliga vad jag behöver få ut av en dialog och vad det kan löna sig att tänka på för att förtydliga kommunikationen. Om det inte är möjligt att ta med skådespelarna i förhandsplaneringen, såsom det gjordes i *Rakastaja*, behövs det ett annat sätt att öppna dialogen från början. Ett sätt kunde vara att ta kontakt med skådespelarna och se till att man träffas i ett tidigt skede. Kanske kunde man föreslå för arbetsgruppen att det kunde vara bra att ta med skådespelarna på ett eller annat sätt? Kanske kunde man bjuda in dem till en presentation i mitten av förhandsplaneringen? Fastän de tankar som presenteras i det skedet kanske faller bort redan innan repetitionerna börjar kan det vara givande för skådespelarna att veta att sådana tankar funnits. På så sätt bygger man den gemensamma referensramen. Det här är ett förslag som jag inte testat i praktiken. Jag tror dock att ta med skådespelarna på något sätt i förhandsplaneringen kunde leda till positiva resultat.

Det som jag har kommit fram till genom det här arbetet är att kommunikation är väldigt viktigt i kostymdesignerns arbete. För att uppnå ett gemensamt sätt att diskutera och samarbeta underlättar det att börja med förhandsplanering, att diskutera istället för att börja direkt med repetitioner. Skådespelarens och kostymdesignerns process skiljer sig också från varandra och dessa olikheter behöver beaktas. Båda parter behöver kunna formulera sina behov och respektera den andra partens sätt att arbeta. En öppen diskussionskultur hjälper i problemsituationer, som oundvik-

ligen uppstår i ett projekt, och då kan lösningen förhoppningsvis nå så att alla röster hörs och ett gemensamt beslut tas.

Samarbetet mellan skådespelare och kostymdesigner är något som inte direkt har behandlats under min studietid. Det är ändå något som genomsyrar en kostymdesigners arbete och som för mig utgör rikedom i detta arbete. Jag tror att ämnet kommer att behandlas mer allt eftersom kostymdesignutbildningen i Finland blir mer etablerad och i takt med att samarbetet med Teaterhögskolan i Helsingfors utvecklas. Det finns ett stort intresse från studerandenas håll, särskilt från kostymdesignstuderande, och förhoppningsvis kommer det så småningom att resultera i kurser om ämnet och mera litteratur i ämnet.

REFERENSER

BERGMAN, A. & HARNING, N. (2008) *Teaterns kläder-100 år av dräkter på Dramaten*, Bokförlaget Arena, Tryck Fälth & Hässler, Värnamo

BROOK, P. (1968) "The Immediate Theatre", i *The Empty Space*, McGibbon & Kee/ reprinted in Penguin Books 1990, England

KVALE, S. (1997) *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Studentlitteratur, Lund

MONKS, A. (2010) "Introduction: The Dress Rehearsal" och "Dressing Rooms: The Actor's Body and Costume" i *The Actor in Costume*, Palgrave Macmillan, Basingstoke UK

RUUSKANEN, A. (ed.) (2010) *Nykyteatterikirja -2000-luvun alun uusi skene*, Like Kustannus Oy, Helsingfors

WECKMAN, J. (2005) "Pukusuunnittelun pioneereja", i *Esitys katsoo meitä*, Pia Houni m.fl. (ed.), Helsinki University Press, Helsingfors

WECKMAN, J. (2011) "The Archaeology of Costumes" i *Staging Thinking*, Reija Hirvikoski m.fl. (ed.), OISTAT Center Helsinki, Mictor, Helsingfors